

REV'n'GE!

#145

Retro Emulator Vision and Game

Puzzle Bobble

Stunt Driver

Robin of the Wood

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Aprile 2023

Retro Emulator Vision and Game

Volume 9 Numero 4

Retro gaming

In emulazione!

La tua rivista

Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese

Gratis





EDITORIALE NUMERO 145

Solitamente in ogni numero trovate sempre due recensioni per il Commodore 64, alcune volte anche nei giochi recenti, nei ripescaggi e capitava anche negli educativi. Questa volta ho voluto cambiare e mettere due recensioni per lo Spectrum che è un computer che ha un grande numero di giochi.

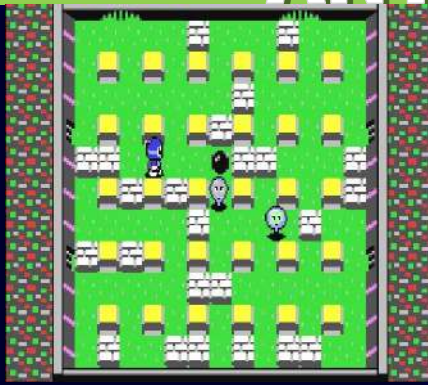
Da questo numero ho inserito un Quiz che dovete scaricare e poi avviare tramite browser. Alla fine del test riceverò via email i vostri risultati e poi farò una classifica sul prossimo numero oppure direttamente sulla pagina facebook o del sito.

Cambia la cover in cui tolgo gran parte dei giochi recensiti perché questi li vedete nel sommario. Lascio tre titoli in bella vista con ciascun nome usando un font più grande dell'altro per una specie di effetto ottico.

Per finire un errata corregge del numero 144 che riguarda "Eric and the floaters". Era la conversione dell'originale bomberman che ha cambiato nome a causa degli attentati dell'IRA negli anni '80.

Buona lettura





Bomberland - Commodore 64

Ecco una buona conversione del gioco originale per questa piattaforma che ha incominciato a offrire qualità superiori ai giochi rilasciati quando era ancora sul mercato



Shakkled - Amstrad CPC

Uno sparatutto clone di Gauntlet che forse assomiglia di più a Smash TV. Dato che quest'ultimo esiste per la piattaforma potrebbe essere una valida alternativa.



Skatin' USA - Amstrad CPC

Ho visto la foto e mi ha incuriosito perché è gioco uno sportivo che usa lo skateboard. Solitamente questo sport sugli 8-Bit era con un'altra visuale.



Indoor Race - ZX Spectrum

Un gioco di guida che vi riporta ai tempi in cui nelle sale giochi spopolavano questo tipo di visuali dall'alto in competizioni che davano il meglio con un amico.



Janosik - Atari 8-Bit

Un gioco arcade di piattaforme che ha una bella grafica nitida, pulita e credo possa offrire una bella giocabilità.



Catacomb - TRS-80 CoCo

Un gioco che dovrebbe essere simile a *Rogue* in cui esplorate stanze senza sapere cosa troverete una dopo l'altra cercando principalmente dei tesori.



Insect War - Sharp X1

Questo è uno sparatutto in 3D che già da questa foto mi ha fatto venire in mente un vecchio titolo per Commodore 64. Di certo in questo periodo c'erano tantissimi titoli di questo tipo che si assomigliavano parecchio.



Crazy Caves - BBC

Una immagine così colorata e vivace mi ha colpito e desideroso di recensirlo il prossimo numero. A parte l'essere un gioco di piattaforme non so altro.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



MEDAGLIE



Sommario Numero #145**Aprile 2023**

17-Bit Disk Copier	Amiga CDTV	44
Archon	Atari 8-Bit	36
Bomb Fusion	Commodore 64	9
Dragon: Bruce Lee Story	Master System	39
Epsilon	ZX Spectrum	12
Extase	Atari ST	19
Fanzines	Amstrad CPC	10
G-LOC	Game Gear	38-39
GI Memory Game	Amiga 1200	22
Hangman	Computers Lynx	16
Heli Tank	MSX	13
Ikari Warriors	Ripescaggio	34-35
Ion Roadway	Atari 8-Bit	14
Jawbreaker	Apple II	24
Karate Champ	Apple II	15
Kick Off	Ripescaggio	32-33
Puzzle Bobble	Commodore 64	22
Quest for Quintana Roo	Atari 5200	38
Robin of the Wood	ZX Spectrum	11
Sensible Soccer	Ripescaggio	30-31
Short Circuit	Ripescaggio	36
Stunt Driver	PC DOS	20
Trap Door	Ripescaggio	36
Tunnel Escape	Commodore 64	24
Utility Power Pack	Windows 3.x	44
Woof	Amiga	18



glie tutte le capsule che avete con voi. Se la scala di radioattività raggiunge il massimo avete perso una delle vostre tre vite.

La sfera gira per lo schermo in maniera caotica senza uno schema predefinito, ma ogni bomba che toccate rilascia tantissime capsule e quindi riuscite a passare al livello successivo anche disinnescandole due o tre.

Grafica ben curata e adatta a questo tipo di gioco. Musica ed effetti sonori insieme che su Commodore 64 non è roba di tutti i giorni.

11 Commodore 64 sempre il primo a partire tra le recensioni (*è stato il primo amore*) con questo titolo che per la grafica e il disegno può ricordare vagamente *Starquake*.

In realtà è ispirato come concetto a *Bomb Jack* perché dovete disinnescare delle bombe che sono state messe all'interno di un impianto di trattamento nucleare su

dedite la sua miccia accendersi. Avete nove secondi per evitare che la bomba esploda perché fa aumentare il livello di radioattività. Quest'ultimo aumenta anche ogni volta che l'unico nemico presente, una sfera, vi tocca.

Quando avete completo questo obiettivo potete andare in una nuova stanza con la porta bianca dove aumenta il numero di capsule che dovete raccogliere.

La stanza in cui ci sono queste bombe non ha pavimento né soffitto e se cadete nel vuoto riapparite in una piattaforma di sopra ed è l'unico modo per raggiungere alcune bombe che sono messe nel vuoto e per mettere queste capsule nella cassa.

Attenzione che la sfera quando vi tocca non solo fa aumentare il livello di radioattività, ma vi to-



scala commerciale dai terroristi che vogliono distruggere l'emisfero nord della Terra.

Per sventare questo pericolo venite inviati voi che dovete disinnescare queste bombe prima che esplodano.

Le bombe non sono il vero scopo del gioco che è quello di mettere all'interno di una cassa rosa delle capsule che vengono sparate fuori da un tubo ogni volta che toccate una bomba che sta per esplodere e lo notate quando ve-



Un gioco molto carino e divertente che inizialmente fate fatica a capire come funziona. Quando sapete quale è il vero scopo cominciate ad impegnarvi seriamente perché riuscite sempre in un modo o nell'altro a mettere le capsule nella cassa.

Gold



1989, MASTERTRONIC

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



città tipo: "il tizio che cerchi si trova nel capoluogo del dipartimento 17". Voi dovete sapere i dipartimenti della Francia e quali sono i capoluoghi perché dovete scrivere nel parser "aller la rochelle" che è il capoluogo del dipartimento 17.

Buona la grafica per le immagini che sono disegnate bene e poi ci sono anche dei suoni quando entrate in certe sezioni che danno un qualcosa in più ad una classica avventura testuale. E' molto difficile perché è stata pensata per giocatori che abitano in Francia.

Nell'anteprima dello scorso numero ho sbagliato completamente la descrizione perché non è un gioco in cui siete in una redazione per creare una fanzine. Si tratta di

perché in queste avventure il vocabolario disponibile non è molto e dovete essere precisi.

L'avventura si svolge effettivamente in un ufficio dove credo voi e il vostro gruppo lavorate ad una fanzine e dovete girare per le varie stanze, uscire fuori, andare in altri luoghi, parlare con i vari personaggi per trovare questo messaggio segreto.

La cosa buona è che ogni azione che fate avete un'immagine sullo schermo che dovrebbe aiutarvi a capire che tipo di interazione fare. Vi trovate quindi davanti dei personaggi al lavoro o in relax a cui chiedere direttamente o indirettamente informazioni su questo dischetto.

Alcune risposte sono criptiche e altre per sviare la vostra ricerca tipo "io non so nulla, il dischetto ce l'ha Papy Runstrad", altre ancora di persone quasi arrabbiate per le domande che fate.

Un'altra cosa che complica la soluzione di questo titolo è che vi vengono fornite informazioni di geografia politica per andare in alcune

Grazie a cpc-power.com trovate la soluzione di quest'avventura davvero complicata in tutti i sensi per chi non è Francese e non conosce i suoi dipartimenti.

Tecnicamente non è male per una grafica ben disegnata e in alta definizione rispetto ad altre avventure di questo tipo e alcuni jingle sonori sono abbastanza atipici nelle avventure testuali.

VOUS VOYEZ



PATRICK & CLAUDE

FANZINES

PARLE CLAUDE.

Il incitent aux voyages.....

NES

un'avventura grafica testuale con immagini.

E' un titolo non commerciale e quindi trovare e reperire informazioni su di esso non è stato facile e nemmeno capire cosa dovete fare anche perché la descrizione del suo scopo è veramente minima: "la vostra missione è di trovare un messaggio scritto dentro un dischetto che è importante per il futuro del vostro CPC".

In più la lingua è Francese ed essendo basata su un parser testuale il testo da scrivere è in questa lingua. La fortuna vuole che a scuola ho studiato il Francese per qualche anno prima di passare all'Inglese e quindi lo capisco però scriverlo è un'altra cosa soprattutto



1991, ???

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	6



Robin Hood ha dato il via ad una serie di licenze per svariati mercati tra cui letterari, cinematografici, televisivi e anche di videogiochi e quello che ci interessa oggi sono questi ultimi. La storia si svolge nell'Inghilterra medioevale in cui i nobili Sassoni sono maltrattati, uccisi e penalizzati da tasse che li riducono in povertà da Williams e i suoi Normanni.

Tra i nobili Sassoni solo uno si ribella al potere degli oppressori diventando un fuorilegge che ruba ai ricchi per dare ai poveri, che attacca la legge dei Normanni per scacciare gli usurpatori del trono che è occupato dallo Sceriffo di Nottingham che ha delle frecce d'argento che usa come premio per chiunque catturi



“vivo o morto” Robin della Foresta.

La foresta di Sherwood si riem-

pie quindi di Normanni alla caccia della preda per intascare il premio. Il vostro scopo è rubare le tre frecce d'argento tenendo conto che inizialmente non avete armi e dovete trovare i tre spiriti della foresta per ottenerle, rubare il denaro



ai ricchi per poter comprare le frecce per il vostro arco, placare l'ira delle streghe che altrimenti vi teletrasportano in punti casuali della foresta e poi combattere contro i soldati Normanni e lo Sceriffo.

Non siete completamente da soli in questa impresa perché potete contare su alcuni aiuti tra cui un eremita che vi curerà dalle ferite se non lo attaccate.

Inizialmente è una fuga continua dai nemici che dovete evitare se non quando avete avuto le armi dagli Ent (spiriti della foresta) che comunque richiedono un tributo di tre sacchi d'oro per ciascuna arma e poi raccogliere i fiori che rilassano le streghe.

Iniziate ogni volta l'avventura in luoghi casuali (la città o la foresta). Non siete completamente disarmati perché in attesa del vostro equipaggiamento avete un bastone che è sufficiente ad eliminare i soldati e vi rendete conto che vi basta quest'arma per giocare tranquillamente.

Tecnicamente molto buono per la grafica ben colorata in maniera vivace e pur con figure animate trasparenti, la qualità è ottima; lo scorrimento è molto fluido. Difficoltà molto ben calibrata perché i nemici vi attaccano in maniera credibile quando vi vedono e quando sono ad una distanza tale da lanciarvi le frecce. Vi raccomando caldamente questo gioco anche se tende a diventare un po' noioso.

Inizialmente rimanete un po' storditi perché sembra che non avete vite e nemmeno l'energia (l'eremita però vi cura le ferite).

Le vite le trovate in giro come oggetti da raccogliere e l'energia è quel disegno bianco sotto lo schermo che cambia colore quando venite colpiti.

La difficoltà è così ben calibrata che rendono questo gioco sullo Spectrum spettacolare.

Gold



1985, ODIN

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9



solo in due direzioni: in alto e in basso.

E' un gioco solo in Spagnolo e per lo Spectrum c'è una produzione molto vasta in questa lingua anche se spesso questi titoli hanno una scelta per la tastiera infelice. Per sparare dovete usare il tasto "M" quando potreste usare lo "Spazio".

Graficamente ottimo perché le figure animate sullo schermo hanno colori diversi, la vostra astronave è multi colorata e poi tanti colori sul pannello delle informazioni. La grafica non è nemmeno trasparente e forse in questo titolo si può vedere cosa si poteva tirare fuori da uno Spectrum 48k.

Il sogno di ogni amante della fantascienza sarebbe il poter diventare un giorno il pilota solitario di un magnifico e potente caccia stellare e provare la propria abilità nel salvare un pianeta e tutti i suoi abitanti da una invasione aliena.

Forse è questa la storia di questo gioco, forse no, ma è questo che vi è stato chiesto e con la mentalità dell'eroe fate il vostro dovere cercando di salvare il pianeta Epsilon. E' un titolo sconosciuto e in rete trovate veramente poco e anche in molti siti viene dato come MIA perché originariamente fu pubblicato all'interno di una non identificata raccolta di giochi di una rivista.

REV'n'GE! lo ha provato per voi e come avevo scritto nell'anteprima dello scorso numero attira l'attenzione per questa grafica della vo-



stra astronave che rispetto ad altri giochi è molto grande e comunque non crea problemi perché è stato tutto costruito intorno a queste dimensioni (più o meno).

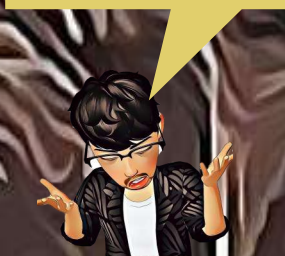
Un gioco frustrante come pochissimi altri perché avete solo una vita e ogni volta che perdetevi viene chiesto di ricaricarlo di nuovo (ripartite dalla schermata del titolo dopo un breve caricamento).

Il vostro scopo è quello di distruggere dei nemici che vengono indicati nel radar al centro dello schermo e solo quelli. Se sparate il vostro raggio laser contro gli altri alieni non li distruggete.

Potete selezionare gli obiettivi manualmente e poi cercare di fare più punti possibile.

E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale in cui dovete anche mostrare un po' di abilità nell'evitare il contatto contro alieni che non potete distruggere tenendo conto che avete solo una vita e anche che siete bloccati in fondo allo schermo e potete solo muovervi

Un gioco da cercare perché sembra rarissimo dato che in rete trovate solo un video sulla compilation di giochi che lo include e rare informazioni. Mi piace perché la grafica mostra tanti colori diversi, non c'è il colorclashing che sullo Spectrum ormai vi siete abituati a vederlo regolarmente. La giocabilità lascia molto a desiderare.



1987, GENESIS

GRAFICA	10
SONORO	4
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	9
GLOBALE	7



ASCII PRESENTS

ヘリタンク

(C) NABU NETWORK CORP., 1983

Avevo visto giusto nell'anteprema dello scorso numero per questo gioco che mi sembrava al primo sguardo un clone o fortemente ispirato da *Berzerk*.

Cambiano gli scenari, cambiano i nemici, ma quella meccanica di gioco vincente del titolo originale viene mantenuta e anche cercando di aggiungere degli elementi per migliorare la sua giocabilità. Ora siete un carro armato (la parola "Heli" nel nome non so per quale motivo è stata messa dato che solitamente si potrebbe intendere un elicottero) in un labirinto pieno di altri carri armati nemici che devono essere distrutti per un non si sa quale scopo.

almeno come informazioni sulla trama.

La somiglianza con *Berzerk* non



deve trarvi in inganno perché è subdolo.

I vostri colpi rimbalzano sulle pareti rosse e se vi trovate sulla stessa traiettoria vi uccidono. I proiettili nemici non rimbalzano.

I Muri verdi possono essere distrutti un pezzo alla volta e sono una sorta di protezione temporanea per scappare oppure per cercare di ingannare il carro armato nemico e distruggerlo prima che vi veda.

Non siete obbligati a distruggere tutti i nemici prima di cambiare stanza, ma è una

libera esplorazione in cui in ognu-

na di queste cambia solo il colore dei nemici.

Tecnicamente è fatto discretamente bene con una buona giocabilità e fluidità di scorrimento fino a quando siete nella stanza. Quando passate da uno schermo all'altro c'è uno scorrimento orribilmente scattoso ed è quello che rallenta tutta l'azione quando finalmente entrate in partita e vi state divertendo.

Una tipologia di gioco che non richiede nemmeno uno sforzo per l'audio perché gli effetti sonori sono sufficienti.

Se amavate *Berzerk*, vi piacerà anche questo.

Come clone o gioco ispirato da *Berzerk* è buono con qualche nuova idea per renderlo più stimolante anche se non riesce a superare l'originale come giocabilità.

Il suo difetto più grande è una lentezza generale che viene accentuata quando passate da una schermata all'altra.



Bronze

1984, ASCII

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5

po.

E' un gioco molto sconosciuto



Tranquilli che la parte pratica è molto più semplice in cui dovete sostanzialmente calibrare bene la velocità per non finire l'energia tenendo conto della distanza dalla piattaforma energetica. Inizialmente è facile e la difficoltà aumenta gradualmente.

Le marce le cambiate semplicemente con il joystick in base alla velocità e questo sistema è fatto bene. Devo ammettere che già con due auto avversarie in certi frangenti della gara vedrete quando sono subdoli e pronti al sacrificio pur di farvi perdere.

La velocità fa paura a tante persone e immaginare di trovarsi al volante di una potente auto e sfrecciare a velocità oltre ogni limite è impressionante.

Questo gioco vi porta in un mondo alieno in cui siete un famoso corridore del pianeta Althea e lo rappresentate nella Corsa Robotica Galattica. Se vincete continuerete a correre, se perdete verrete distrutti e nell'universo nessuno si ricorderà chi eravate. Una gara per non scomparire nel nulla.

Avete a disposizione cinque auto a ioni che sono una sorta di vite perché se scontrate un'auto avversaria viene distrutta oppure finite l'energia. Potete guadagnare una nuova auto (il massimo è cinque) quando raggiungete delle piazzole energetiche.

La vostra auto ha la retromarcia, una posizione neutra e quattro



energia e che a seconda della marcia che scegliete avete il tempo oppure no di arrivare alle piattaforme energetiche per essere ripristinata e/o avere una nuova auto (se ne avete meno di cinque). Ogni volta che raggiungete queste piattaforme viene aggiunta una nuova auto avversaria e dopo qualche secondo il programma crea delle formazioni casuali degli avversari che corrono per la strada per distruggere tutte le auto che avete a disposizione.

La marcia 3 è quella più sicura per gestire la corsa. La marcia 4 vi consuma molta energia. Ci sono dei punti bonus lungo il percorso che dovete colpire, ma facendolo perdete il controllo dell'auto per qualche secondo.

La strada è solitamente alberata e quando questi finiscono sapete che c'è una piattaforma in cui dovete fermarvi e se la superate potete fare marcia indietro.

Se leggete il manuale vi verrà un gran mal di testa e non ci vorrete più giocare.

La grafica pur minuta è molto bella perché è stata ben realizzata con buoni colori e si vedono bene anche i piloti delle varie auto. La fluidità dello scorrimento è fantastica e in generale avete una eccellente sensazione di guida.

Il gioco è molto più facile di quanto vi ho descritto perché alla fine è una corsa in cui dovete arrivare ai box prima che finisca l'energia ed evitare di fare incidenti che sono spettacolari come animazione che potete vedere nel video allegato.

Gold



1983, APX

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9



velocità e sono importanti perché il tempo è stato sostituito dall'e-



Combattete per le strade in varie località diverse, c'è un giudice che assegna determinati punti in base alle mosse che usate e poi decreta il vincitore.

Se vincete ogni incontro andate avanti a scoprire nuove località altrimenti ricominciate da capo.



E' un picchiaduro uscito nel 1984 come Coin-Op ed è basato sul karate, un'arte marziale che era in voga in quel periodo in cui ha influenzato anche molte produzioni cinematografiche per poi sparire un po' dalle scene.



La versione originale ha due modalità di gioco che sono diverse se giocate da soli oppure contro un vostro amico.

Nella modalità ad un giocatore siete un allievo di una scuola di karate in cui fate pratica per partecipare ad un torneo in cui dopo ogni scontro che vincete c'è una fase bonus in cui dovete colpire degli oggetti che vi vengono lanciati addosso, rompere tavolette/blocchi di ghiaccio e buttare a terra un toro che vi carica in spiaggia.

Se giocate con un amico dovete confrontarvi con lui in dodici località diverse cercando di vincere ogni scontro due volte su tre. Chi dei due vince affronta la fase bonus uguale a quella per un solo giocatore.

Se giocate da soli le località sono la palestra e le arene all'interno di un palazzetto dello sport, mentre a due giocatori lottate principalmente per le strade.

La versione per Apple II è stata modificata pesantemente perché perde completamente la parte all'interno della scuola e non c'è nessun torneo a cui partecipare.

Prima di ogni incontro dovete personalizzarlo scegliendo se giocare contro un avversario umano oppure contro il computer, scegliere un incontro da 1 a 20, la difficoltà del computer e poi iniziare il combattimento.



Avete a disposizione tantissime mosse che potete ottenere usando tutte le direzioni del joystick sia usando il pulsante di fuoco sia non premendolo.

Giocabilità molto buona perché probabilmente molti lo avranno giocato o lo giocheranno dopo *International Karate* e vi piacerà perché sono identici sia come mosse sia come grafica.

Verrebbe da dire che questo gioco è un clone di *International Karate*, ma in realtà essendo uscito due anni prima è il contrario. Leggete poi nelle curiosità la sua tormentata storia.

La giocabilità cambia in base alla difficoltà che scegliete; buona la grafica ben animata e colorata. Ci sono effetti sonori standard e jingle musicali quando iniziate o terminate un incontro.



Bronze

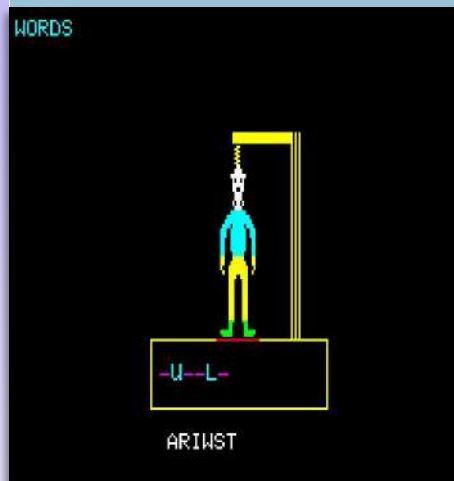
1985, DATA EAST

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5



In questa versione il patibolo e il condannato sono già disegnati e la parola da indovinare non ha nessuna indicazione sull'argomento (in alcuni giochi veniva indicato) e quindi a fortuna dovete trovare le lettere giuste. Non ci sono penalità per ogni singola lettera, ma ne avete un certo numero e se le sbagliate tutte si apre la botola e morite. Forse è questa versione che rende il titolo più realistico rispetto alla versione da tavolo.

L'impiccagione era una morte brutale e terribile perché il condannato moriva lentamente ed una pratica usata tantissimo nel passato anche per futili motivi.



L'impiccato nei videogiochi non ha nulla a che fare con questa brutale cosa, ma è stata rivista come divertimento in cui il giocatore prende la parte di un condannato a morte per impiccagione, ma con una possibilità di salvarsi se indovina una parola nascosta che deve scoprire una lettera per volta. Ogni volta che sbagliate una lettera viene disegnato un pezzo alla volta il vostro corpo e solitamente si parte dalla testa e quando è completo avete perso la partita e finiti impiccati.

Rivisto in questo modo è anche divertente perché è una sfida dove non c'è un tempo limite e la paura di terminare la partita in questo modo vi sprona a ragionare, a guardare la lunghezza della parola e ha cercare d'indovinare di cosa si tratta.

E' un passatempo che negli anni 80 e 90 andava tantissimo di moda come gioco da tavolo o meglio un foglio di carta e poi trovare delle parole corte o lunghissime per divertirsi in compagnia degli amici.

Riprendere un tipo di uccisione di questo tipo sa di macabro, tuttavia, nei videogiochi c'è la tendenza a sdrammatizzare questo tipo di cose.



E' un videogioco che riprende l'originale sentenza con un'animazione di un carro che porta il condannato sul patibolo e quando perdete viene aggiunta una bara nel cimitero. E' un po' macabra l'ambientazione per un videogioco di un classico da tavolo. Come detto nella recensione si sdrammatizza l'impiccagione e comunque chi non hai lo mai giocato? Molto bello dal punto di vista grafico e di animazioni. Ben fatta anche la parte dedicata alla scoperta della parola. Il sonoro è molto limitato a pochi beep, ma è nei limiti del Computers Lynx.

Gold



1983, STEVEN B.

GRAFICA	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



E' un gioco di piattaforme classico in cui raccogliere gli oggetti che trovate per fare punti e cercare di superare i vari livelli.

La cosa interessante è che è un titolo raro perché se ne è parlato sui forum recentemente dato che era sfuggito ai vari database e non è ben chiaro se era una produzione mai rilasciata oppure sparito dai ricordi della gente molto in fretta. Per questo motivo non si conosce ne l'anno di produzione ne lo scopo.

Esiste un dischetto con un adesivo che sembra essere un prodotto che era destinato al commercio a differenza degli altri titoli prodotti da questa Software House.

Una prova che il gioco forse non mai stato pubblicato è per il fatto che si blocca, sia la macchina reale sia l'emulatore, passando dal primo al secondo livello, mentre usando delle password potete



giocare agli altri livelli.

E' un titolo che mostra la qualità Amiga in ogni reparto, dalla grafica alla musica e quest'ultima molto carina che mentre scrivo questa recensione la tengo come accompagnamento alla scrittura ed è molto piacevole.

Non è un gioco AGA, eppure la qualità grafica è molto elevata con una buona cura del dettaglio di ogni cosa. Un po' meno il fondale che è basato sui gradienti.

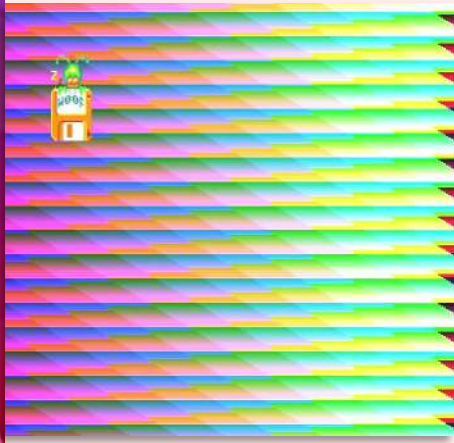
Woof ha delle somiglianze con *Fire & Ice* perché siete un lupo e anche i nemici sono animali e insetti; avete come arma un'ascia (assomiglia al tomahawk degli indiani d'America), potete cadere da qualunque altezza senza perdere vite e poi cercare in giro oggetti utili per passare di livello.

Lo scopo credo sia quello di raccogliere in giro le lettere che compongono la password per accedere al nuovo livello; in più raccogliere delle chiavi per aprire le porte, raccogliere monete e armi



supplementari.

Le informazioni sullo schermo sono tante e non ci sono bordi invasivi e quindi una parte è in overlay tipicamente da Coin-Op o Console e poi una parte nella parte bassa dello schermo. Tutto questo permette di avere un'area di gioco molto grande.



Un titolo da giocare perché è divertente, ma allo stesso tempo molto difficile e per questo avete le classiche tre vite ognuna delle quali con una buona dose di energia.

Ci sono tanti bonus da trovare, armi per sostituire quella in dotazione che non è molto potente e poi attenzione che tra i vari bonus che trovate ce ne sono alcuni che vi tolgono l'energia.

Il classico gioco di piattaforme dove l'Amiga mostra il meglio di sé con una cura elevata nella grafica e un sonoro degno del suo chip.

Gold



??, SCANDINAVIAN COMPUTER CLUB

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	9
GALE	9



E' un gioco di logica in cui siete all'interno dei circuiti cerebrali di un androide in cui se stesso deve attraversare otto livelli che rappresentano i suoi stadi d'animo e le emozioni per un'analisi interna. In realtà non è ben chiaro per quale motivo voglia auto analizzarsi psicologicamente però questo è il motivo per invogliarvi a giocare. E' stato ideato per una sfida a due giocatori per renderla più stimolante, tuttavia, potete giocare da soli contro il computer. Lo schermo è diviso virtualmente in due parti: voi giocate a sinistra e lui a destra.

I circuiti interni sono formati da linee colorate inizialmente blu e voi dovete riuscire a colorarle tutte in viola perché il primo colore non conduce l'elettricità, mentre il secondo sì.



Lo scopo è quello di portare l'elettricità al cervello e per farlo controllate una bolla con il vostro controller preferito in cui dovete cliccare su dei pulsanti rossi per lanciare una specie di scarica elettrica che la dovete guidare su queste linee blu per farle diventare viola.

Queste linee elettriche sono interrotte da alcuni blocchi che vanno attivati portando dei componenti dalla parte bassa dello schermo per sbloccarli.

Questi componenti vengono generati da altre scariche elettriche indipendenti che non controllate direttamente che devono raggiungere un generatore posto in basso al centro dello schermo per generare un attivatore che sblocca l'interruzione sulle linee verso il cervello. Dato che questo generatore è condiviso tra voi e il computer dovete prenderlo prima di lui altrimenti rischiate di perdere la partita.

Ci sono dei virus che distruggono questi attivatori e quindi è una corsa contro il tempo per battere

il computer e allo stesso tempo contro questi virus che sono letali sia per la scarica elettrica sia per questi attivatori.

Avete tre livelli di difficoltà e devo dire che quello più facile è difficilissimo perché bisogna dare una veloce occhiata alla schermata, guardare dove sono messi gli interruttori per generare gli attivatori e poi dove sono messi quelli per colorare le linee che portano al cervello. Tutto questo entro un minuto.

La grafica conta poco in questo gioco, comunque è fatta molto bene e ha un sonoro che non sembra un ST perché di qualità davvero ottima. Durante il gioco solo effetti sonori di pari qualità.

E' molto difficile già capire il manuale che vi spiega cosa fare con un linguaggio abbastanza tecnico e quindi la cosa migliore è guardare la demo o il computer per vedere cosa fare.

E' un gioco di logica che richiede forse una velocità di comprensione che ha solo il computer e con tutta la buona volontà superare il primo livello sarà arduo se non impossibile.



1990, VIRGIN GAMES

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	0
Globale	5,5



E' un gioco di guida che riprende lo stesso concetto e la stessa struttura di *Stunts* e *Hard Drivin'*, quindi una corsa acrobatica con tracciati costruiti per dare spettacolo per il pubblico e anche per rendere la sfida ancora più impegnativa.

Non solo una guida di abilità tra ostacoli sul percorso da evitare come ponti levatoi, salite, discese, giri della morte, curve paraboliche, pozzanghere d'olio scivoloso, ma anche una gara da vincere battendo tre auto avversarie.

Ha una visuale in prima persona all'interno dell'abitacolo con la vista del cofano dell'auto, un volante che sterza realmente e vedete anche le mani mentre lo fate.



Il mondo esterno è in 3D poligonale anche se molto semplice perché di fatto non c'è nulla a bordo strada a parte l'arrivo con i palchi del pubblico che incita ed esalta i propri campioni.

Interfaccia è molto buona con tantissime opzioni per personalizzare al meglio in cui scegliere la difficoltà, la scelta del fondale (l'unica cosa che cambia da un tracciato all'altro), il sistema di controllo che preferite.

In più avete un editor della configurazione con cui personalizzare e cambiare totalmente la gestione della corsa (dettaglio, collisioni e danni, caratteristiche dell'auto, variabili globali, gestione degli ostacoli sul percorso e modificare anche le auto avversarie.

Avete anche un editor dei tracciati per farlo durare in eterno perché unendo i vostri tracciati con que-

sto editor della configurazione ne avete per molto tempo (editor della configurazione è esterno al gioco e va lanciato da DOS con "cfged stock.cfg" e poi una volta fatto potete cominciare a divertirvi.)

E' un motore pesante perché pur non avendo tantissima grafica poligonale, nel 1990 per poterlo giocare fluidamente (con il settaggio predefinito) era necessario un 386 a 25 Mhz oppure un 286 molto veloce.

Come audio va bene tutto perché non è quel tipo di gioco che può fare la differenza.

Se riuscite a farlo girare fluidamente è migliore di *Stunts* e *Hard Drivin'* che erano molto più famosi di questo.

La guida è davvero buona perché anche uscendo di pista potete rientrare facilmente senza affanni e poi ci sono gli incroci in cui potete cambiare direzione.

E' estremamente configurabile e in più potete costruirvi ogni genere di tracciato che ha come limite la vostra fantasia.

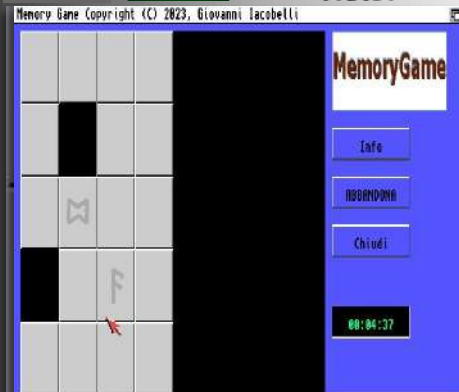
Gold

1990, SPECTRUM HOLOBYTE

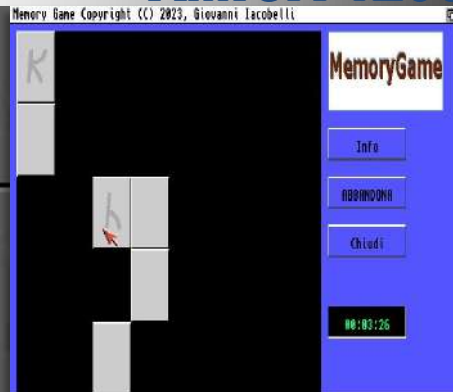
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

GIOCCHI

R E C E N T I



tempo che vi mostra se la vostra memoria è buona) per accedere ad uno ancora più difficile. Questo titolo realizzato da un programmatore Italiano lo riprende in maniera impeccabile nel concetto di base anche se in questa versione 1.0 manca qualcosa. Se fosse un gioco da tavolo andrebbe bene, tuttavia, in versione videogioco sarebbe stato bello avere un'immagine casuale da scoprire lentamente mentre si trovano le coppie e poi una musica di accompagnamento gli avrebbe dato più longevità.



GI Memory Game

Un gioco di relax dopo esservi distrutti le mani o il joystick in complicati giochi arcade o RPG. Semplice come concetto, il "memory" si dimostra poi quello più complicato perché basato sulla memoria di ricordare esattamente la posizione delle due coppie uguali di tavole da distruggere e poi cercare di completare il livello il più velocemente possibile (c'è un



2023, GIOVANNI IACOBELLI

GRAFICA	9
SONORO	4
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	6
GLOBALE	7

COMMODORE 64



composto da un muro di bolle che lentamente vengono spinte verso il basso da un pistone. Queste bolle sono di vari colori e per distruggerle dovete usare una specie di balestra che spara delle bolle colorate per creare con quelle sullo schermo un gruppo di tre o più bolle dello stesso colore che poi esplodono.

Alcune di queste bolle sostengono anche le altre e quindi se distruggete queste cadono tutte le altre e liberate lo schermo prima che arrivi l'ansia di sbagliare perché lentamente il pistone le spinge verso di voi. In più come spesso accade in questi frangenti finali le bolle a disposizione sono sempre diverse da quello sullo schermo.

Eccellente sotto tutti i punti di vista: grafica, sonoro, giocabilità, emozione e longevità.



Puzzle Bobble

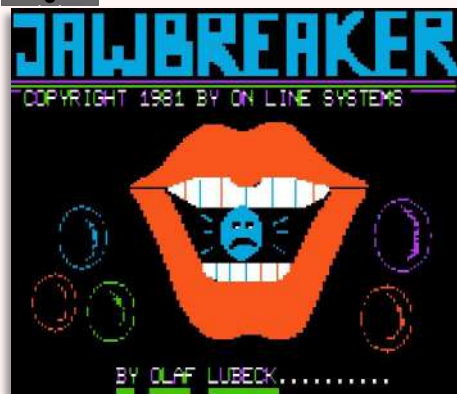
Il Commodore 64 è il computer dei miracoli perché recentemente sono stati convertiti dei giochi che nel suo periodo migliore erano impossibili solo immaginarne una loro trasposizione. Questo gioco è un clone di tetris in cui dovete liberare lo schermo

Gold

2022, JHB

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**



JAWBREAKER

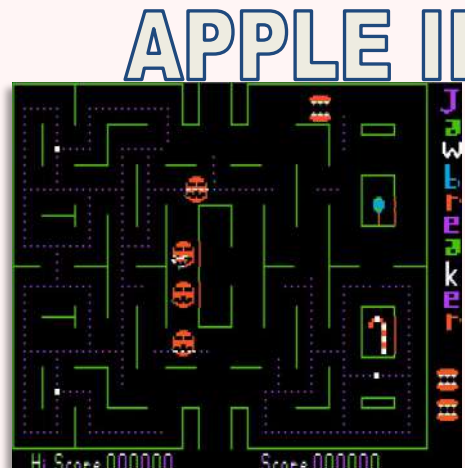
Cambia il nome, cambia la grafica, ma la sostanza è sempre la stessa. E' un clone di Pac-Man in cui siete una bocca vorace che deve mangiare in continuazione e per vostra fortuna il labirinto in qui siete è pieno di cibo.

Ci sono dei nemici che ve lo vogliono impedire e dovete fuggire oppure raccogliere delle pillole per mangiare pure loro.

Terminato il livello vi lavate i denti con un enorme spazzolino e pronti per una nuova mangiata.

Difficile perché il labirinto non è così ben marcato come era in Pac-Man e quindi vi basta anche sfiorare il nemico mentre state cambiando direzione per perdere una vita.

I nemici sono anche più tenaci rispetto ad altri giochi simili e sembrano troppo intelligenti e fin dal primo livello vi mettono in seria difficoltà.



1981, ON-LINE

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	6



TUNNEL ESCAPE

I giochi impossibili del Commodore 64 in cui alcune Aziende sfidavano i giocatori a vedere quando fossero bravi in giochi frustranti al massimo livello di difficoltà e pure contro il tempo.

In questo titolo, in parte clone di Lunar Lander, dovete pilotare una mongolfiera all'interno di una ca-

verna lunghissima le cui pareti, ovviamente, sono letali fino ad arrivare ad una stazione di atterraggio per poi passare ad una caverna ancora più complicata.

Oltre ad avere pareti letali e un tempo limite (è tanto, ma attenzione a non sottovalutare la difficoltà) c'è un forte vento che fa dondolare il pallone a destra e a sinistra.

Durante il volo orizzontale non ci sono problemi, ma quando dovete salire e scendere dovete passare quando il pallone è nella sua posizione dritta perché se volate mentre ci si inclina a destra o sinistra è inevitabile lo scontro contro la parete.

Non è impossibile come anticipato, ma è comunque un po' stressante dopo qualche partita.

COMMODORE 64



1990, CASCADE

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITA'	2
EMOZIONE	0
GLOBALE	3,5

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers



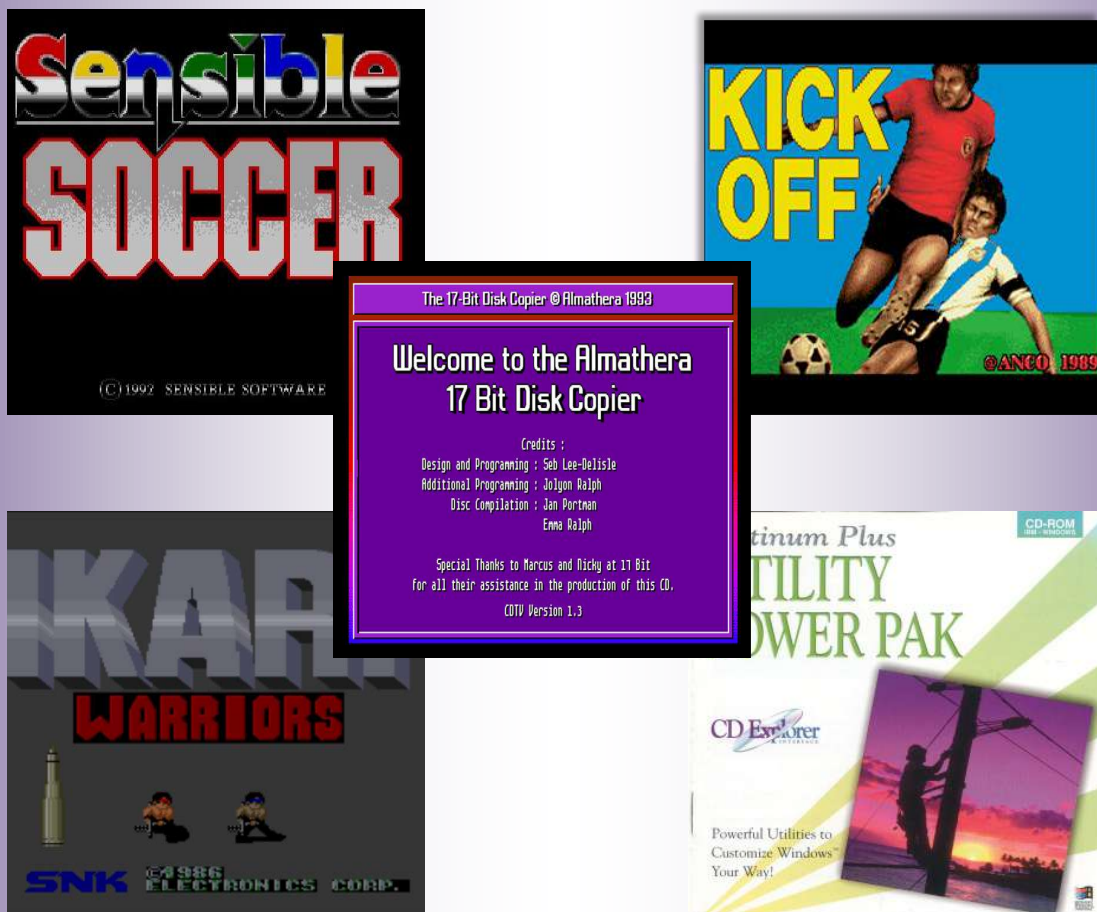
www.retro-gamers.it

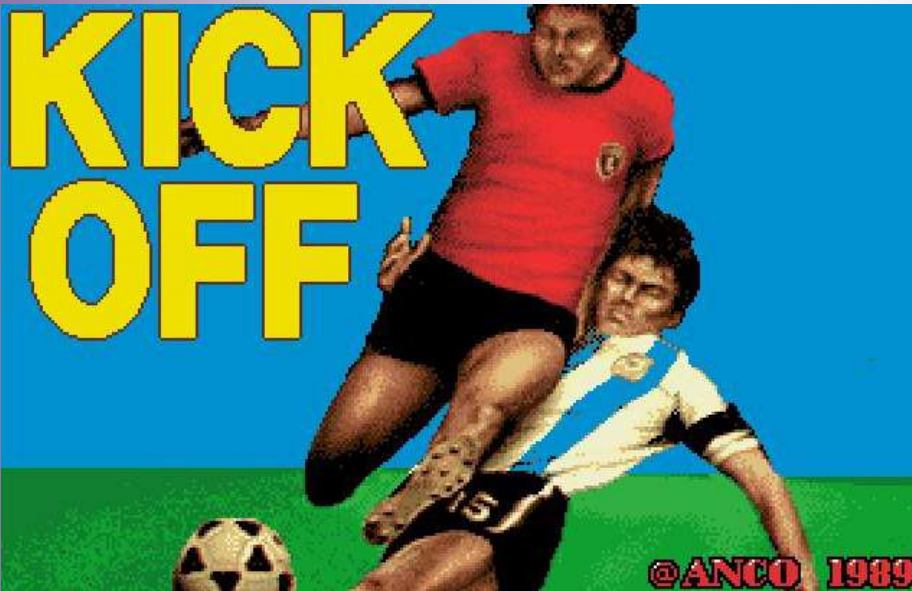
RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA

E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





Anche Kick Off è un gioco dedicato al calcio dove hanno cercato fin da subito di regalare una giocabilità molto realistica e quindi è una simulazione per il tipo di controllo della palla. Bisogna ricordare che spesso i giochi del calcio su computer venivano realizzati in modo semplice senza nessuna regola specifica. Quindi solo gioco di azione calcistica immediata senza perdersi in tante opzioni o la gestione di un campionato o delle coppe. Non esistevano squadre e molto spesso era una partita a due giocatori (il computer o un amico) e non c'erano falli, calci di punizione e mancavano anche tante regole che lo rendevano più realistico. Con Kick Off era giunto il momento di realizzare un gioco di calcio più realistico non solo come controllo della palla, ma anche delle regole e alcuni tipi di azioni realistiche come i falli, le punizioni e i rigori. Cambia anche l'estetica con una visuale dall'alto e giocatori più piccoli per dare una sensazione di grandezza del campo e per chi gioca vederlo il più ampio possibile. Lo scorrimento cambia da versione a versione ed era alternato tra quello vertica-

le e quello orizzontale. Kick Off ha anche un'altra caratteristica che ha diviso i giocatori: la palla non rimane attaccata ai piedi, quindi correndo c'è il rischio di perderla o di inciamparci sopra. Molti hanno criticato aspramente questo sistema di controllo (me compreso) perché troppo difficile e frustrante, mentre altri lo hanno osannato forse anche troppo. Fatto sta che il gioco ha diviso gli appassionati tra quelli che preferivano un controllo di palla arcade e quelli che amavano una simulazione in cui il controllo della palla è esattamente come nella realtà. E' una esperienza diversa che non cambia le sue caratteristiche e quello che l'autore voleva trasmettere ai giocatori.



La versione Commodore 64 è disponibile in cinque lingue selezionabili dopo il primo caricamento e poi cinque opzioni per il tipo di gioco e qualche personalizzazione. "Prova Abilità" è l'allenamento per prendere confidenza con il sistema di controllo. "Prova Rigori" serve per imparare a tirare i rigori. "Durata Partita" serve ad impostare quanto deve essere lunga la partita. "Gioco Singolo" vi permette di giocare una singola partita anonima dato che non c'è una reale squadra di calcio, tuttavia il computer vi dà la scelta sul tipo di squadra da tenere tra "Nazionale", "Serie A", "Serie B", "Serie C" e "Interregionale". Stessa cosa per la squadra avversaria. Sul campo non c'è differenza scegliendo una qualsiasi combinazione tra questi tipi di squadre che dovrebbe rappresentare il livello di difficoltà dell'avversario. "Torneo Competizione" è un torneo tra otto Nazionali andata e ritorno e vince chi ha fatto più punti. Durante la partita il campo ha una visuale dall'alto con scorrimento orizzontale; i giocatori invece sono visti a metà tra la visuale dall'alto e quella isometrica e questo permette di vedere i dettagli e i frame di animazione. La grafica è discreta, ogni Nazionale ha la sua maglia ufficiale e il campo ha una colorazione che non crea disagio con i colori delle magliette delle squadre. La palla, tuttavia, è una sfera bianca che potrebbe confondersi un po' con certe tonalità del campo. Come già detto nella breve recensione ci sono i falli, i calci di rigore, le punizioni (mancano le ammonizioni, le espulsioni e il fuorigioco). Non c'è ancora il sistema di tiro in porta con diversa potenza per quanto si tiene premuto il pulsante del joystick e i passaggi ai compagni sono fatti come se fosse un tiro in porta. E' un buon titolo calcistico che pur realistico non ha ancora il concetto di compagni di squadra e quindi molte azioni sono fatte in solitaria e anche perché i passaggi hanno la forza e velocità di un tiro in porta. Come audio solo effetti sonori standard.





Questa versione è identica alla versione C64 con le stesse opzioni di linguaggio iniziale e stesse impostazioni per le gare disponibili.

Cambia invece l'azione di gioco con una visuale completamente dall'alto con scorrimento verticale e pannello informazioni a lato davvero molto utile.

La grafica purtroppo è parzialmente monocromatica, quindi le squadre nazionali nel campionato hanno solo due colori: azzurro e viola. Anche le linee sul campo e la porta sono abbastanza stilizzate.

Graficamente brutto che però recupera in giocabilità grazie ad una fluidità nello scorrimento del campo che è molto più grande di quello della versione Commodore.

Niente musica e solo effetti sonori durante la partita.



La versione Spectrum è uguale alla versione Amstrad, ma perde molto nella grafica, quindi è completamente monocromatica a due colori: bianco e viola trasparenti, quindi la palla cambia colore in base a chi la sta controllando in quel momento. Pannello informazioni diventa decisamente spartano per la scelta dei colori, ma utile per capire i vari dati relativi alla partita in corso.

A parte i colori e le trasparenze è un clone della versione CPC.

AMIGA



Questa versione a 16-Bit si presenta subito in grande stile con una schermata introduttiva coloratissima accompagnata da una forte musica per dare il benvenuto al giocatore. E' multi linguaggio e avete le cinque scelte.

Le opzioni sono sempre le stesse già viste sulle macchine a 8-bit anche se qui la grafica è ben superiore già nella schermata delle opzioni che sono messe in una sorta di tabellone realistico con l'uso di font accurati e chiari.

La partita giocata sul campo è davvero ben riuscita nella grafica molto accurata. La visuale dall'alto e giocatori decisamente piccoli danno la sensazione che il campo ha le giuste dimensioni e poi ci sono altre cose come le loro ombre, quelle delle porte, del pallone.

Anche quello che c'è intorno allo stadio è stato ben ricreato come tribune e gradinate (non ci sono le curve) con gli spettatori che gridano e tifano durante la partita, i cartelloni pubblicitari a bordo campo. La giocabilità è decisamente di altissimo livello, molto più elevata rispetto alle versioni a 8-Bit e anche se non vi piace il sistema di controllo realistico avete già una buona sensazione di giocare a calcio. Sensazione messa in risalto poi anche dalle esultanze animate dei giocatori dopo un gol.

Questa versione per Amiga è stata realizzata bene anche dal punto di vista sonoro con il tifo degli spettatori e una grafica generale molto ben fatta con anche un pannello delle informazioni non invasivo e molto utile per vedere in ogni momento il tempo che rimane e il risultato parziale.



ATARI ST



Quella per Atari è stata la prima ad essere sviluppata e quindi mostra un tipo di grafica diversa da quella per Amiga e malgrado sembri meno curata, ha qualcosa che forse ve lo fa apprezzare di più. Questa versione non è multi linguaggio e quindi solo in inglese, ma ad un livello molto semplice e non ci sono problemi a capire quali sono le opzioni per allenarsi e quelle per giocare la partita.

E' il gioco originale e in pratica ha una grafica molto stilizzata per quanto riguarda le linee sul campo, la porta, la definizione del pallone, ma anche sullo stadio. Tutta l'area di gioco è rappresentata dal campo e le informazioni sono stampate direttamente sullo schermo e scrollano insieme al gioco. Nessuna altra versione ha questa caratteristica.

La grafica del campo è molto stilizzata e non ci sono cose attorno, tuttavia, sembra più Coin-Op che la versione Amiga che forse si perde in troppi fronzoli di contorno.

Il campo di calcio con queste due porte trasparenti sembra su Atari ST una grafica poligonale e la sensazione è questa mentre ci giocate.

Audio decisamente buono sia per la musica sia per gli effetti sonori dove si ascolta anche del parlato digitalizzato quando c'è un fallo.

Provate questa versione prima di tutte le altre!



Sensible SOCCER

(C) 1992 SENSIBLE SOFTWARE

Un gioco di calcio stile *Kick Off* come visuale e palla non attaccata ai piedi, quindi con un elevato grado di difficoltà. Rispetto al suo concorrente ha aumentato il numero di squadre nazionali a 34 con la possibilità di giocare un amichevole, partecipare alla Coppa, alla Lega e a tornei speciali. Questo gioco è multilingua compreso l'italiano e ci sono tante funzionalità prima di iniziare la partita ed è molto personalizzabile. Le opzioni di base permettono la durata del gioco, se attivare o no i replay durante la partita, usare il meteo stagionale quindi con pioggia, neve e vento a seconda del periodo in cui siete.

Il gioco permette di modificare completamente la squadra di calcio che si vuole, sia nel nome, dell'allenatore, di cambiare i colori sociali, il tipo di maglietta ed editare i singoli giocatori per crearsi la propria squadra. Il gioco non permette di aggiungere nuove squadre, ma modificare quelle esistenti.

Si possono anche salvare e rivedere le migliori azioni della partita e questo va fatto su un dischetto a parte perché il programma formatterà il disco, quindi meglio non usare quello originale. E' que-

sta è una novità rispetto a tanti giochi calcistici del periodo. Davvero bella la possibilità di rivedere i gol o le azioni più belle.

Una volta impostate le opzioni come si desiderano si può quindi decidere se fare una partita amichevole per saggiare le potenzialità del programma o iniziare subito un campionato completo.

La cosa migliore è provare un amichevole per prendere confidenza con il sistema di controllo che non

è facile e anche per vedere tutte le buone cose che Sensible Soccer offre come grafica e dettaglio.

Con l'amichevole si può scegliere anche in quale mese giocare la partita che può portare a condizioni me-

teo diverse.

A differenza di *Kick Off* ad esempio si può scegliere se giocare la partita oppure di guardarla e quindi selezionando le due squadre gestite dal computer. Anche la selezione tra giocatore e computer è facilitata: rosso ("C") per il computer e blu ("P") per il giocatore.

La Coppa permette di crearsi una coppa tra nazioni e impostare svariate opzioni per rendere questo torneo molto interessante e divertente. La lega invece dà possibilità di giocare una stagione di calcio, mentre negli "Speciali" ci sono tre

tornei già impostati che sono il "Campionato Europeo", una "Lega Nazioni" e l'"Euro Cup" che è una sorta di campionato Europeo personalizzato.

Ci sono così tanti tornei da giocare con 34 squadre complete in tutto che offrono una longevità davvero molto alta e ci vorrà molto tempo per riuscire a giocare tutti i tornei presenti con ogni squadra.

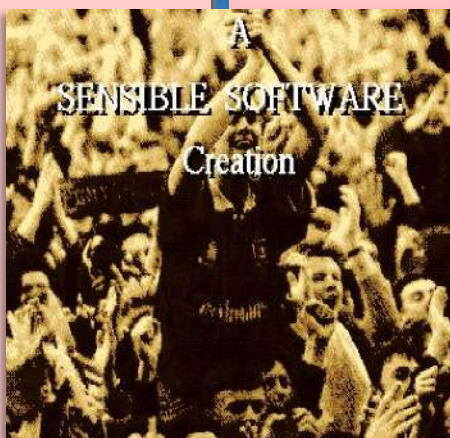
La partita di calcio è davvero notevole perché Sensible Software lo ha realizzato estremamente dettagliato malgrado i giocatori siano davvero piccolissimi e addirittura si vedono anche le loro bocche.

Il campo di gioco relativo ai giocatori è di dimensioni reali, il manto erboso è fatto molto bene e i colori di questo cambiano a seconda del clima; può essere ghiacciato, fangoso e bagnato e di conseguenza influenza la fisica del pallone (o almeno così dovrebbe essere).

Sono state applicate le principali regole del gioco calcio valide in quel periodo e in più ci sono i falli, i rigori, i colpi di testa, le giocate dei singoli, tiri ad effetto e le grandi parate dei portieri.

Un gioco dannatamente bello, ma che ha la difficoltà del controllo della palla che è molto simile, forse troppo, al gioco reale perdendo la caratteristica di calcio Arcade per avere un'alternativa a quelli già esistenti.

Una altra buona cosa da notare è che le informazioni non sono presenti durante la partita, ma vengono stampate a schermo solamente in determinati casi: quando si fa gol, quando c'è una punizione o un replay. Questa scelta, tuttavia, è discutibile perché non sapete il passare del tempo, mancano i nomi dei giocatori sullo schermo e il punteggio dovrebbe essere sempre presente.



AGGIORNAMENTI:

Per quanto riguarda questo gioco c'è da dire che sono usciti anche due aggiornamenti: la versione 1.1 e la 1.2.

La **1.1** aggiunge delle nuove squadre e un nuovo torneo già preparato nel menu "Speciali". Le squadre disponibili in questa versione sono 40.

La **1.2** aggiunge altre squadre, per un totale di 51 e si può partecipare alla "Coppa del Mondo"

AMIGA



Solo su Amiga il gioco raggiunge livelli assolutamente insuperabili sia per quanto riguarda la musica, gli effetti, la velocità, la fluidità, l'accuratezza del sistema di gioco.

Tantissime squadre già della versione 1.0 e diversi tornei da creare e già impostati assicurano una longevità senza fine.

Difficilissimo per il sistema di controllo che lo rende una simulazione.

Per chi cerca un gioco arcade di calcio può usarlo solo per creare dei tornei da guardare perché se siete abituati ai quei giochi in cui la palla sta attaccata ai piedi, lo odierete dopo pochi secondi.



ATARI ST



La versione ST 1.0 è più limitata rispetto alla versione Amiga perché non ha la musica, non potete salvare le azioni più belle e quindi non potete rivederle.

Anche dal punto di vista estetico e di giocabilità ha qualcosa in meno perché è generalmente meno brillante durante la partita e la grafica è meno fluida.

Alla fine, tuttavia, rimane un eccellente gioco se amate questo tipo di simulazioni.



PC DOS



Anche la versione PC non ha niente da invidiare alle altre due versioni e in particolare modo alla versione Amiga.

La versione che ho provato io era la 1.1 con più squadre però non cambia nulla sul campo di gioco, per le opzioni a disposizione e la personalizzazione generale.

Quello che cambia in meglio sono i colori e questa volta un audio migliore soprattutto del pubblico con cori, canti e suoni che sembrano proprio quelli che solitamente ascoltate allo stadio.





Un gioco spara e fuggi a scorrimento verticale sviluppato da SNK e realizzato quando sul mercato c'erano tanti cloni di Commando.

I due personaggi che a turno o contemporaneamente potete controllare sono il Colonnello Ralf e il Sottotenente Clark (che saranno poi due dei protagonisti della lunga serie *King of Fighters*).

Con uno o entrambi dovete cercare di arrivare al villaggio di Ikari attraverso una districata foresta piena di nemici, trappole mortali e bunker pieni di soldati.

E' un chiaro gioco fortemente ispirato a Commando con alcune differenze importanti come, ad esempio, munizioni limitate e quindi cercare di non sprecarle inutilmente anche se poi ne trovate tante distruggendo alcune postazioni fortificate.

In vostro aiuto di tanto in tanto

trovate dei carri armati che sono ben corazzati contro i proiettili normali, tuttavia hanno il carburante limitato e possono esplodere con delle bombe a mano.

La novità di questo gioco (a me non piaceva) era l'uso di un joystick a rotazione, i due pulsanti di gioco separati, uno per l'arma principale e l'altro per le bombe, la possibilità di giocare in due giocatori uno a fianco all'altro e di usare i veicoli disponibili lungo il percorso.

COMMODORE 64



Due versioni diverse per questo computer; una stupisce e l'altra inorridisce.

La versione di Data East presenta un gioco abbastanza approssimativo nella grafica degli sprite, molto pixellosi e anche poco realistici. La difficoltà è già da subito molto alta.

Ci sono praticamente due tipi di nemici: quelli blu e quelli rossi. Questi ultimi quando muoiono rilasciano delle muni-

zioni o altri tipi di armi come il lanciamorte.

Niente introduzione come nell'Arcade, ma almeno ha la musica durante l'azione.



La conversione europea curata dal Elite è decisamente più fedele all'originale. Ha la stessa introduzione, una demo che mostra i vari livelli, musica originale suonata davvero bene dal SID.

Anche durante l'azione la grafica è molto curata, nemici di vario tipo e abilità e con colori diversi.

Le esplosioni degli edifici sono grandi e distruttive come era nel Coin-Op.

Musica durante il gioco davvero ben fatta con ottimi effetti sonori.

Un altro esempio di quanto su C64 possa cambiare un gioco da una edizione Americana ad una edizione Europea.



La conversione per Amstrad è stata curata da Elite che realizza una versione abbastanza fedele al gioco originale, Perde completamente l'animazione dell'introduzione e la musica durante il gioco, ma la grafica è molto dettagliata nei colori e gli sprite sono ben definiti.

Anche i power-up sono ben fatti tanto che ognuno ha una propria icona che rappresenta quale tipo di potenziamento si tratta: una pistola, un fucile, una bomba, ecc. La velocità di scorrimento dello schermo è molto fluida anche se rallenta quando ci sono oggetti di grosse dimensioni. La conversione CPC è più chiara e pulita della versione C64 per un numero di colori maggiore e anche nella definizione e chiarezza dei potenziamenti. Va anche detto, tuttavia, che l'area di gioco sul CPC è molto piccola e c'è una interfaccia un po' invasiva ai suoi bordi.



ATARI ST



Ikari Warriors su Atari ST può sfruttare al meglio le potenzialità di una macchina a 16-Bit che offre un dettaglio molto elevato sulla grafica in generale, ma anche degli sprite dei personaggi e dei nemici.

In parte la nuova architettura si vede bene, mentre forse c'è un po' di amaro in bocca sui fondali che rimangono un po' troppo statici.

Molto ben fatti i proiettili che sparate perché alla fine del loro volo esplodono con una fiammata e quindi i nemici potete ucciderli direttamente con il proiettili oppure con questa piccola deflagrazione.

La giocabilità è molto buona anche se la difficoltà è elevata e per questo bisogna affrontare i nemici senza buttarsi in azioni suicide.

Musica ed effetti sonori insieme durante l'azione di qualità tipicamente Atari ST.



su Amiga, tuttavia, malgrado la difficoltà molto alta, ha una più che discreta giocabilità. Di certo nella grafica e nell'audio perde punti preziosi, ma dovete anche pensare che il PC su cui girava non era un computer per giocare.

La musica è su PC-Speaker che comunque riproduce bene la melodia e gli effetti sonori sono di discreta qualità.



ZX SPECTRUM



La conversione Spectrum è identica come struttura e impostazioni dei livelli alla versione Amstrad.

Questa però ha dalla sua una definizione degli sprite decisamente migliore, perde i colori diventando trasparente, ma l'aspetto visivo è molto buono. Anche la parte di schermo con le informazioni è davvero ben fatta e colorata bene.

Come la versione Amstrad, l'area di gioco è un po' piccola, però gira molto bene.

La velocità della grafica è decisamente più elevata e non ci sono mai rallentamenti.

Entrambe le versioni si equivalgono e infatti anche in questa versione 48k non c'è audio durante la partita.



PC DOS



Si tratta di una conversione ben fatta per una macchina molto vecchia in cui giocate in CGA o in EGA.

La grafica del gioco è molto definita in entrambe le modalità, ma è alquanto semplice rispetto a quella vista su Atari ST e

MSX2



Semplicemente una parola: spettacolare.

Questa versione per MSX2 è davvero notevole, non solo nella grafica definita, coloratissima e fluida che rende il gioco un piacere da guardare e da giocare.

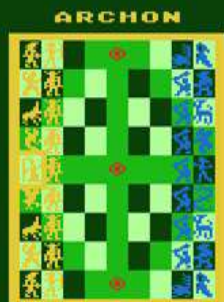
La difficoltà è molto elevata, ma la cosa che più colpisce di questa conversione è che i cadaveri dei soldati uccisi rimangono a terra, non spariscono. Quindi dopo un po' il campo di battaglia è pieno di soldati morti e insanguinati.

Il controller supporta i due tasti separati per i proiettili e le bombe.

Musica ed effetti contemporaneamente in gioco e di buona qualità.



ATARI 8-BIT



THE WIZARD CONJURES A SPELL!
TELEPORT

Archon è un gioco strategico che assomiglia molto al gioco degli scacchi perché ha una tavola dove ci sono delle pedine che sono tenute da due giocatori.

La differenza con gli scacchi è che quando la vostra pedina entra in contatto con quella dell'avversario entrate in un'arena di combattimento per annientare l'altro. In questa Arena le creature iconiche diventano reali e quindi a tutti gli effetti uno duello.

Un'altra differenza con gli scacchi è che i due giocatori, divisi tra Luce e Oscurità, hanno creature diverse con ciascuno un sistema di attacco proprietario che lo rende molto stimolante.

La versione Atari 8-Bit è fatta discretamente bene anche se abbastanza semplice nel disegno delle pedine e delle arene di combattimento. Quello che conta non sono queste battaglie, ma attuare una tattica e strategia per vincere la partita.



AMSTRAD CPC



Un tuono colpisce Robot 5 dandogli coscienza di sé e sentimenti umani.

Questa nuova vita suscita interesse nell'azienda e molti scienziati lo vogliono smembrare per scoprire come è potuto accadere.

Robot 5 fugge per evitare di essere distrutto e grazie al vostro aiuto farà di tutto per sopravvivere.

La versione Amstrad CPC di questo gioco è diversa dalla versione C64 perché è diviso in due parti e ciascuna di esse può essere giocata separatamente.

Durante la fuga, Robot 5, dovrà anche esaminare i vari oggetti che trova intorno a sé per cercare delle chiavi per poter aprire determinate porte.

Questa versione è davvero molto carina, molto colorata e dettagliata tanto che anche i più piccoli oggetti si vedono davvero bene con tanto di ombre.

La velocità della grafica è davvero molto fluida.

Per tutta la durata del gioco è presente la musica ed è suonata molto bene.

Anche con questo gioco il C64 sembra essere prodotto in un universo alternativo perché è diverso da tutte le versioni che sono uguali tra di loro.



COMMODORE 64



Il protagonista di **Trap Door** è Berk, uno strano essere che deve eseguire degli ordini che gli vengono impartiti da una strana entità che vive al piano di sopra e che ne lui ne voi vedrete mai.

Per riuscire a eseguire questi ordini, Berk, deve visitare il castello in cerca delle cose che gli serviranno. Per aumentare la difficoltà c'è un tempo limite rappresentato dalla pazienza del suo padrone nell'aspettare il cibo che gli dovrete cucinare.

È un gioco principalmente di enigmi e sono principalmente ordini alimentari, quindi dovete esplorare le cucine per cercare gli ingredienti per il cibo che vi viene ordinato.

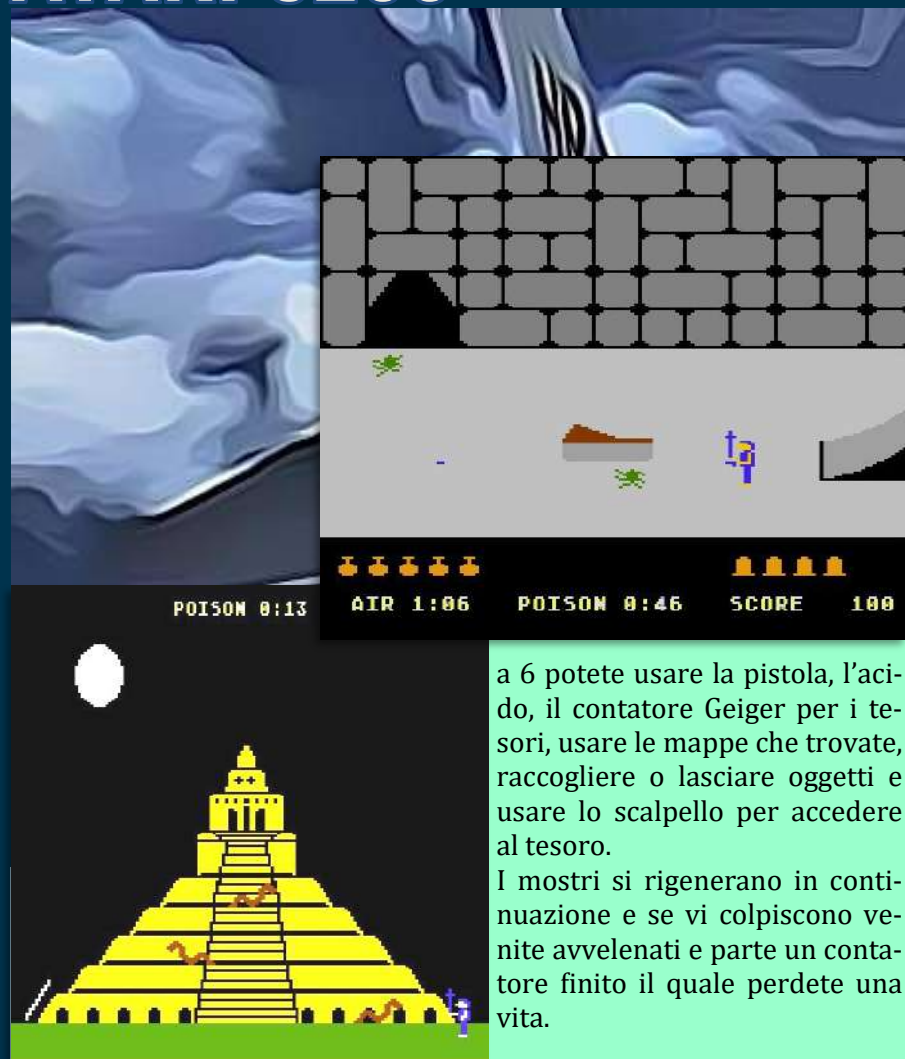
Un ordine, ad esempio, consiste nel preparare una lattina di vermi. Quindi Berk, con il suo passo pachidermico, per le sue grosse dimensioni, deve cercare una lattina che deve essere esattamente quella che vi viene ordinata di usare. Trovata questa dovete cercare di vermi, raccogliarli (ne basta uno, ma per i punti meglio riempire la lattina), metterli dentro la lattina e inviarla tramite ascensore al suo perfido padrone.

È un bel gioco, divertente, ma difficile perché alcuni ingredienti sono preda di creature che vivono insieme a voi che poi probabilmente diventeranno a loro volta cibo per il vostro strano padrone.

Se vi stufate di giocare (la lentezza generale può portare ad una noia precoce) potete aprire la botola e suicidarvi con tanto di commento finale del vostro oscuro signore.



A collage of various video game consoles and handheld devices, including the Atari 2600, Game Boy, PlayStation 2, and others, arranged around the central text "Console Forever". The text is written in a large, bold, red font with a black outline, and the consoles are shown in various orientations and colors, including black, silver, and red. The background is white.



a 6 potete usare la pistola, l'acido, il contatore Geiger per i tesori, usare le mappe che trovate, raccogliere o lasciare oggetti e usare lo scalpello per accedere al tesoro.

I mostri si rigenerano in continuazione e se vi colpiscono venite avvelenati e parte un contatore finito il quale perdete una vita.

Interpretando il ruolo dell'esploratore Yucatan Sam dovete introdurvi all'interno del tempio di Quintana Roo, un dio Maya, per recuperare favolosi tesori e difesi, come in tutte le tombe, da trappole e probabilmente creature che li custodiscono.

Il gioco inizia all'esterno del tempio in cui avete a che fare con pericolosi serpenti velenosi che sorvegliano la sua entrata. Se ce la fate potete vedere una schermata d'intermezzo in cui scendete una scalinata verso l'interno del tempio.

Da questo punto dovete trovare le chiavi per entrare nelle varie stanze, affrontare pipistrelli e mummie a cui potete sparare con la pistola oppure lanciare delle bottigliette d'acido.

Le armi sono limitate e quindi dovete usarle con parsimonia e quando strettamente necessario. In questa parte esplorativa, premendo i tasti del controller da 1

Un'avventura complessa costruita in maniera adeguata per la Console con schermate diverse in cui dovete impegnarvi parecchio.



Silver

1984, SUNRISE	
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	8
GLOBALE	8,2



Le versioni a 8-Bit di G-LOC sono state un po' ridimensionate rispetto all'Arcade o alle conversioni a 16-Bit.

Nel 21esimo secolo la Citizens Defence Force non vuole aspettare di risolvere i problemi pacificamente attraverso le Nazioni Unite e decide di fare guerra ai criminali con le armi.

E' un arcade di volo in prima persona che assomiglia a *After Burner* con la differenza che i nemici dovete cercarvi e poi distruggerli con la mitragliatrice oppure con i missili a ricerca del bersaglio.

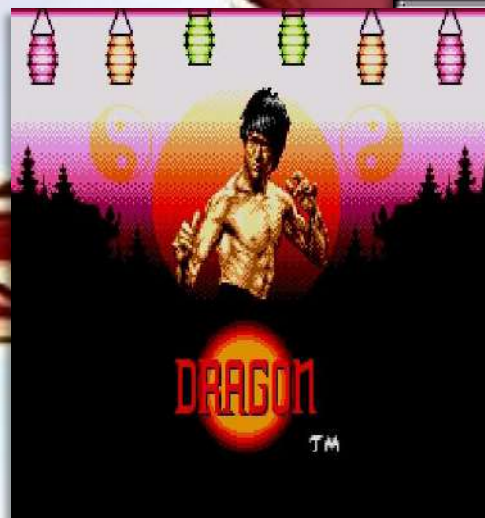
In ogni livello dovete distruggere 10 aerei o navi nemiche per passare ad uno nuovo più difficile sempre con lo stesso numero di nemici.

Se perdete una vita, il conteggio di aerei o navi distrutte non viene



resettato e quindi continuando la partita ripartite dal numero che vi mancava per finire il livello in corso.

Alla fine di ciascuno di essi entrate in un negozio dove la moneta sono i punti che avete fatto per acquistare carburante, una corazza più resistente, nuovi missili.



Assomiglia vagamente a *Shinobi* e *Shadow Dancer* perché il sistema di saltare e scendere da alcuni piattaforme è lo stesso e anche i nemici si comportano allo stesso modo. Alcuni di questi stanno al riparo dietro le casse e vi sparano o vi lanciano oggetti.

La giocabilità è molto buona e la grafica è carina per i fondali e i personaggi che pur un po' troppo piccoli sono ben animati.

Per con le limitate capacità del Game Gear è stato realizzato un titolo forse anche meglio di altri 8-Bit con una grafica molto buona e sonoro di pari qualità.

Questo titolo per le console a 8-Bit è molto diverso dalle altre Console tecnologicamente superiori. Sul Master System è un picchiaduro a scorrimento laterale con varie piattaforme su cui arrampicarsi mettendo in mostra le vostre doti nell'antica arte marziale del Karate.

Impersonate Bruce Lee in un titolo basato sul film omonimo in cui dopo che vi siete trasferiti in America avete il desiderio di esplorare la città e quello che c'è intorno.

Di certo l'ambientazione dei primi livelli sono un po' strane e sembra una fabbrica chimica (e a questo punto vi chiedete dove cavolo è andato Bruce a fare le sue esplorazioni) in cui dovete affrontare una serie di criminali con caratteristiche diverse cercando di arrivare in fondo spendendo meno energia possibile.

Come picchiaduro a scorrimento è fatto bene e ricorda abbastanza il vecchio Shinobi come meccanica di gioco che gli permette di essere longevo e appetibile.

Gold

1991, SEGA

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

Bronze

1993, SEGA

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,2

Box Art: Copertine in 3D





Top 3

Bomb Fusion



ROBIN OF THE WOOD



Stunt Driver



A hand holding a black remote control with white buttons is positioned in the foreground, pointing towards a television screen in the background. The television screen displays a blurred image of a person. The text is overlaid on the image in a large, bold, red font with a black outline.

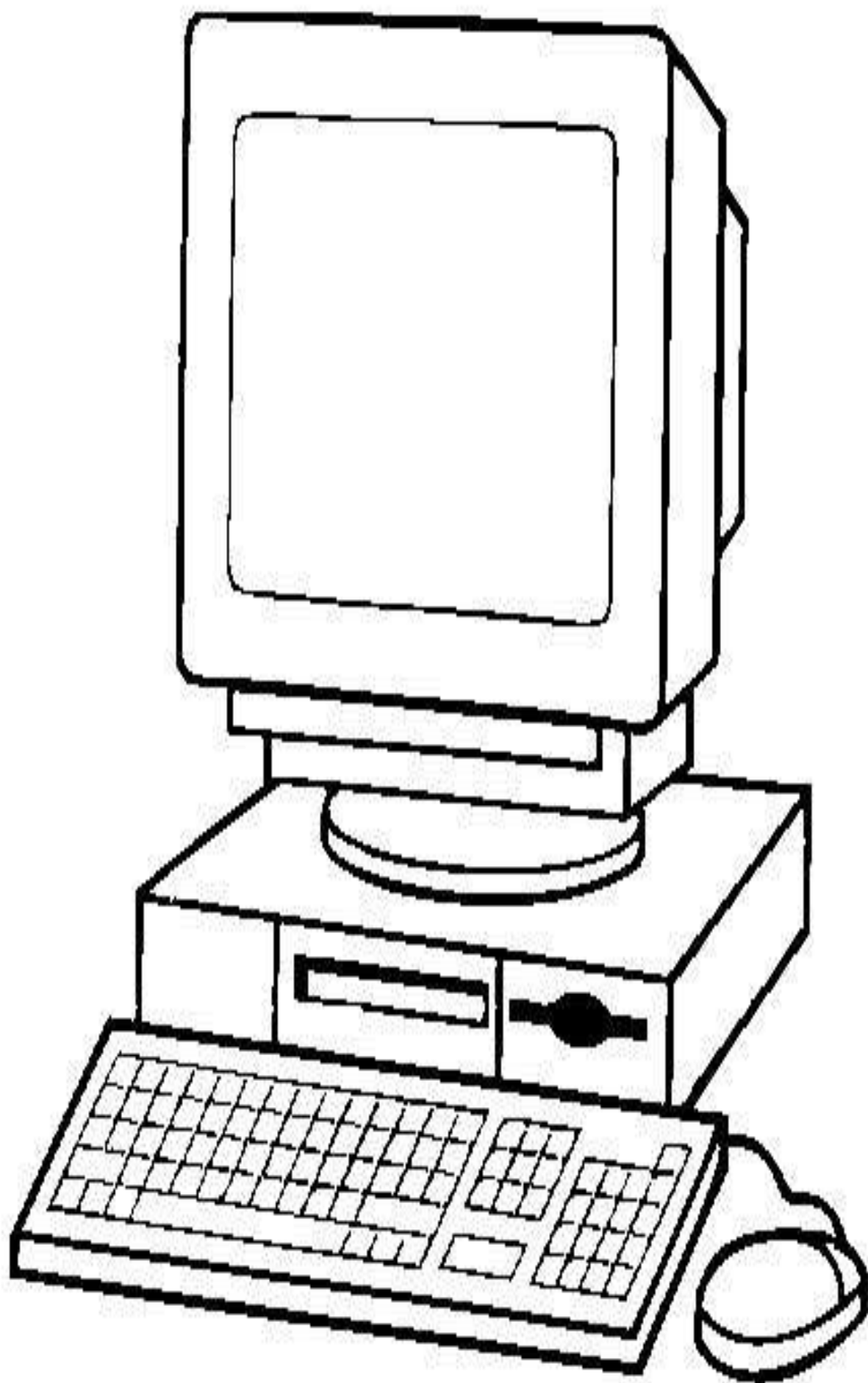
Multimedia

Grafica

Ufficio

Educativi

Hardware





E' una raccolta di software di ogni genere: PD, Shareware, Freeware, demo di giochi, di programmi, animazioni, immagini, demoscene, ecc.

A differenza di CD multimediali dove basta cliccare su un file per vedere un video, un animazione o un immagine, in questa raccolta il



software deve essere scompattato su un floppy disk e poi per vederlo bisogna usarlo su un Amiga 500 o direttamente dal CDTV se vi è un lettore floppy collegato.

Tutto il software che viene copiato su disco è avviabile in modo che possa essere usato direttamente all'avvio della macchina o una volta caricato il Worbench.

L'unica cosa che può non piacere è che per visualizzare ogni software bisogna usare il dischetto e poi riavviare o usarlo su una macchina con lettore floppy.

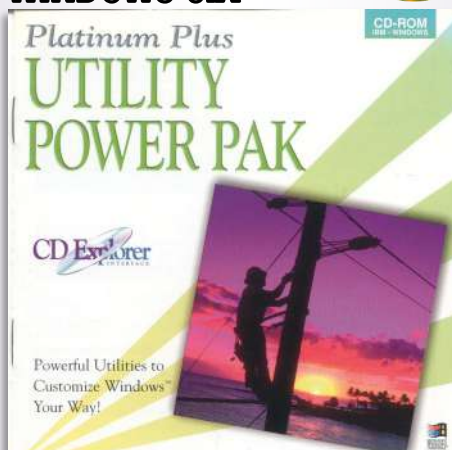
Si tratta di un prodotto molto interessante perché è una libreria di

software aggiornati al 1993 e da consultare.

Una libreria che non dovrebbe mancare a nessun Amighista e anche se il software è datato, fa sempre piacere rivedere cosa riusciva a mostrare un piccolo 68000 a 7 Mhz e magari farlo vedere anche agli amici che non credono o non credevano in questa macchina.



WINDOWS 3.X



Platinum Plus CD non è un prodotto multimediale come un enciclopedia, ma è una raccolta di software vario che va dallo shareware, al freeware e al PD e questo CD per Windows 3.1 ha una grande quantità di software.

La sua interfaccia grafica è molto esauriente con le categorie dei software sulla sinistra mentre in basso c'è la barra di navigazione che permette di eseguire i programmi se avviabili da CD oppure da installare su HardDisk.

Una funzione molto utile ed è già integrato in automatico è che ogni voce che si clicca viene mostrata una descrizione che spiega di quale programma si tratta e come fun-

ziona.

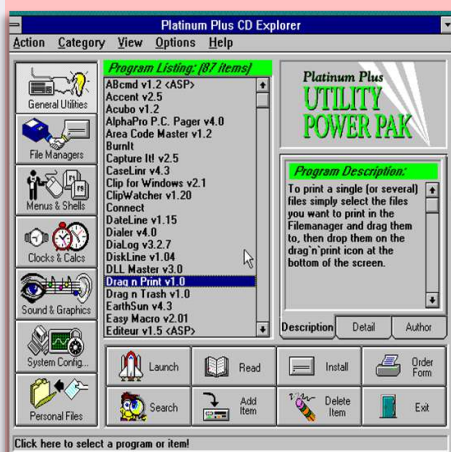
Per avere maggiori dettagli e quindi leggere il manuale lo si può fare consultando l'icona "Read Me".

Dalla schermata informazioni sul programma si può vedere oltre alle informazioni veloci, la licenza e l'autore. Quindi un CD che mostra in dettaglio ogni informazione sulla utilità che si vuole usare.

Si tratta principalmente di utilità che non vengono usate tutti i giorni e da tutti, quindi software per uso specifico che l'utente medio potrebbe trovare poco interessanti.

Tuttavia il numero di programmi è alto e quindi anche per chi non lo trova di suo gradimento, può lo stesso provare i vari programmi scoprendo magari qualche interesse, migliorare l'uso e potenziare il sistema operativo.

Ci sono infatti delle applicazioni, driver o parti per usare meglio



Windows 3.1 e da questo punto vista è un buon prodotto per chi usa ancora questo sistema operativo soprattutto nel retro gaming. E' una compilation di utilità varie di ogni genere che possono essere eseguite direttamente dall'interfaccia oppure installate sull'HD.



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
Karate Champ	COMMERCIALE	Data East cita in giudizio System 3 accusandoli di aver usato la loro grafica e anche le stesse mosse.
Sensible Software	COMMERCIALE	Originariamente quella grafica fu pensata per un gioco basato sulle Olimpiadi del 1992. Poi la scelta è ricaduta su un gioco di calcio perché Jon Hare era un appassionato di Kick Off.
Ikari Warriors	COMMERCIALE	I due protagonisti appaiono come cameo nella serie The King of Fighters. La versione Spectrum è uscita molto in ritardo rispetto alle altre e non è quella originariamente sviluppata nel 1986.
The Trap Door	COMMERCIALE	Chris Yates di Sensible Software adorava questo gioco come uno dei più belli che abbia mai giocato.

QUIZ

Scaricate, scompattate il file zip e aprite la pagine HTML con il vostro browser preferito (Windows, Linux or Mac) e partecipate a questo Quiz finito il quale mi invierà una email con i vostri risultati che poi nel prossimo numero posterò con una classifica.

Download:

[https://mega.nz/file/](https://mega.nz/file/G1IziK7A#Hbe7ndRfTUOU6S_gVvb2uQgF1F8eqtZhEo_eKKbwRs)

[G1IziK7A#Hbe7ndRfTUOU6S_gVvb2uQgF1F8eqtZhEo_eKKbwRs](https://mega.nz/file/G1IziK7A#Hbe7ndRfTUOU6S_gVvb2uQgF1F8eqtZhEo_eKKbwRs)

COSA SUCCEDDEVA NEGLI ANNI 60?

DATA

EVENTI

1960

Il tipico sistema informatico PDP-1, venduto a circa 120.000 dollari, include un display grafico a tubo catodico, ingresso/uscita su nastro di carta, non necessita di aria condizionata e richiede un solo operatore; tutti elementi che diventano standard per i minicomputer.



1962

un gioco di battaglia spaziale basato sulla serie di romanzi Lensman di E.E. "Doc" Smith chiamato Spacewar!
Due astronavi, una chiamata "Wedge" e l'altra "Needle", volavano su uno sfondo pieno di stelle.



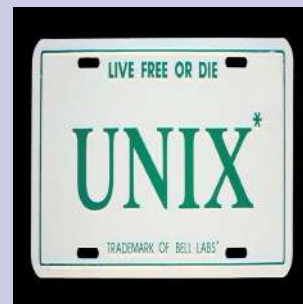
1968

Viene rilasciato CICS (Customer Information Control System), un sistema di elaborazione delle transazioni IBM. Prima dell'introduzione del CICS, molte industrie utilizzavano l'elaborazione batch di schede perforate per le transazioni dei clienti ad alto volume.



1969

Kenneth Thompson e Dennis Ritchie, programmatori degli AT&T Bell Labs, sviluppano il sistema operativo UNIX su un minicomputer DEC di riserva.
UNIX combinava molte delle funzioni di timesharing e di gestione dei file offerte da Multics, da cui prese il nome.



RECENSIONI #145

Bomb Fusion (Commodore 64, Mastertronic)
Fanzines (Amstrad CPC)
Robin on the Wood (ZX Spectrum)
Heli Tank (MSX)
Ion Roadway (Atari 8-Bit)
Karate Champ (Apple II)
Lynx Hangman (Computers Lynx)
Woof (Amiga)
Extase (Atari ST)
Stunt Driver (DOS)
GI Memory Game (Amiga)
Puzzle Bobble (Commodore 64)
Jawbreaker (Apple II)
Tunnel Escape (Commodore 64)
Sensible Soccer (Amiga, Atari ST, PC DOS)

Kick Off (Commodore 64, Amiga, Atari ST, ZX Spectrum, Amstrad CPC)
Ikari Warriors (Commodore 64, Amstrad CPC, MSX2, ZX Spectrum, Atari ST, PC Booter)
Archon (Atari 8-Bit)
Short Circuit (Amstrad CPC)
The Trap Door (Commodore 64)
Quest for Quintana Roo (Atari 5200)
G-LOC (Game Gear)
Dragon: The Bruce Lee Story (Master System)
17-Bit Copier (CDTV)
Utility Power Pack (Windows 3.x)

LE ALTRE VERSIONI

Bomb Fusion

Amiga, Amstrad CPC, Atari 8-Bit, Atari ST (1989, Mastertronic)
ZX Spectrum (1989, Dro Soft)

Robin on the Wood

Commodore 64 (1985, Odin Computer Graphics)
ZX Spectrum 128 (1986, Odin Computer Graphics)
iPad, iPhone (2011, Elite Systems)

Karate Champ

Arcade (1984, Data East)
Commodore 64, Apple II (1985, Data East)
NES (1986, Data East)
Wii (2010, Hamster)
iPhone, iPad (2010, Revolutionary Concepts)
Playstation 4 (Hamster)
Antstream (2019, Data East)
Nintendo Switch (2019, Hamster)

Extase

DOS, Amiga (1990, Virgin Games)

Puzzle Bobble

Arcade (1994, Taito)
Neo Geo CD (1995, Taito)
Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch (2018, Hamster)
Windows (2019, Hamster)

Sensible Soccer

CD32 (1993, Renegade)
Antstream (2019, Codemasters)

Kick Off

Atari 8-Bit (1989, Anco)
NES (1991, Imagineer)
Antstream (2019, Anco)

Ikari Warriors

Arcade (1986, SNK)
NES (1986, K. Amusement)
Commodore 16/Plus 4, Amiga (1987, Elite)
Apple II (1987, Data East)
Atari 2600 (1989, Atari)
Atari 7800 (1990, Atari)
Windows (2006, Game Tap)
PSP, Playstation 3 (2011, SNK Playmore)
Playstation 4, Nintendo Switch (2019, Hamster)
Antstream (2019, SNK)

Short Circuit

Commodore 64, ZX Spectrum (1987, Ocean)

The Trap Door

Amstrad CPC, ZX Spectrum (1986, Piranha)

Quest for Quintana Roo

Atari 2600, ColecoVision, Commodore 64, Atari 8-Bit (1984, Sunrise)

G-LOC

Arcade (1990, SEGA)
Genesis, Master System (1991, SEGA)
Amiga, Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC (1992, U.S. Gold)
Nintendo 3DS (2012, SEGA of America)
Nintendo Switch (2020, SEGA Euope)

Dragon: The Bruce Lee Story

SNES (1993, Virgin Interactive)
Genesis (1994, Acclaim)
Jaguar (1994, Atari)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

- 1 Across 2 Down (112)
- 10 Out of 10: Dinosaur (112)
- 3D Dinowaur Adventure (112)
- A-10 Tank killer 1.5 (129)
- Advanced Military Systems (93)
- After Burner (113)
- Airlift (125)
- Air Support (97)
- Alien Breed Tower Assault (119)
- Another World (134)
- Apache Flight (135)
- B.A.T. (138)
- Bad Dudes (102)
- Bad Dudes (113)
- Barbarian (102)
- Barbarian (113)
- Barbarian II GX4000 (137)
- Batman the Movie (137)
- Battle Chess (138)
- Big Blue Disk (141)
- Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
- Birds of Prey (132)
- Car & Driver (131)
- Combat Air Patrol (127)
- Conan the Cimmerian (136)
- Contra (136)
- Course of Monkey Island (117)
- Dante's Inferno (111)
- Day of the Tentacle (118)
- Darkseed (133)
- Defenders of the Earth (127)
- Dig (118)
- Dragon Princess (138)
- Draw Poker (138)
- Dune (133)
- Dune II (130)
- Eliminator (142)
- Elite (125)
- Elite (142)
- Emlyn Hughes International Soccer (143)
- Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91)
- Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (143)
- Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95)
- Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (142)
- Enciclopedia Electronics Multimediale Grolier
- Encyclopedia of War (143)
- Enduro Racer (143)
- Escape from Singe's Castle (138)
- Faara no Jikekkai (138)
- Fatal Fury Contact (141)
- F-15 Strike Eagle (124)
- F-15 Strike Eagle II (127)
- Fighter Bomber (130)
- Forge (115)
- Formula One Grand Prix (90)
- Frontier: Elite II (99)
- Frontier: Elite II (144)
- Full Throttle (118)
- Golden Axe (136)
- Golden Sword of Bhakhor (134)
- Grolier Electronic Encyclopedia (90)
- Guinness Disc of Records: Second Edition (92)
- Guinness Disc or Records: Second Edition (138)
- Gunship (131)
- Gunship 2000 (104)
- Gunship 2000 (133)
- Heavy Metal (103)
- Hind (135)
- Hutchinson Encyclopedia (89)
- Hutchinson Encyclopedia (138)
- Impossible Mission (124)
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
- Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
- Jack the Ripper (130)
- King's Quest (120)
- King's Quest II (121)
- King's Quest III (123)
- Labyrinth of Time (119)
- Leisure Suit Larry 1 (108)
- Leisure Suit Larry 1 (120)
- Leisure Suit Larry 2 (109)
- Leisure Suit Larry 2 (121)
- Leisure Suit Larry 3 (92)
- Leisure Suit Larry 3 (110)
- Loom (115)
- Lotus III (131)
- Lupin III (137)
- Luxor (132)
- Maniac Mansion (118)
- Microcosm (119)
- Midwinter (129)
- Midwinter II (129)
- Monkey Island II (116)
- Myst (96)
- Myst (114)
- Myst: Real (114)
- Myst Masterpiece (114)
- Myst Amiga (114)
- Nascar Racing (128)
- NeoGeoCup '98 (141)
- Nova 9 (91)
- Obitus (94)
- Obitus (134)
- Oscar (132)
- Out Run (122)

Indice Ripescaggi

Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (141)
Robocop (107)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93)
Secret of Monkey Island (116)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105)
Star Cruiser (122)
Street Fighter II (95)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Time Table History: Science and Innovation (113)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103)
World Atlas (114)
World of Flight (94)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)

MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98)
Magic Desk I Type & File (144)
Print Master Plus (58)

SEGA

MEGA DRIVE



DRAGON

THE BRUCE LEE STORY

Licensed by
Sega
Enterprises Ltd
for play on the
SEGA MEGA
DRIVE SYSTEM

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE ENTERTAINMENT SYSTEM

Virgin